

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB II

### KAJIAN TEORI

#### A. Konsep Teoritis

##### 1. Model Pembelajaran Langsung

Model pembelajaran langsung adalah model pembelajaran yang bertujuan membantu mengajarkan kemampuan dasar siswa bertahap demi bertahap. Model pembelajaran langsung dapat membantu siswa mempelajari keterampilan dasar dan memperoleh informasi yang dapat diajarkan selangkah demi selangkah.<sup>1</sup>

Pembelajaran langsung masih dominan metode ceramah dalam penjelasan materi. Siswa belajar dengan bahan ajar buku teks, mengerjakan latihan dari lembar kerja siswa. Guru belum memanfaatkan pembelajaran yang lengkap dengan materi yang disajikan. Siswa kurang memahami materi, hanya menerima informasi dan cenderung menghafal.

Ada lima tahap yang harus di ketahui guru dalam menggunakan pembelajaran langsung yaitu:<sup>2</sup>

- a. Guru memulai pembelajaran dengan menjelaskan tujuan pembelajaran khusus serta menginformasikan latar belakang dan pentingnya materi pembelajaran.

<sup>1</sup> Muhammad Nur dan Soeparman Kardi, *Pengajaran Langsung*, Unesa, Surabaya, 2001, h. 34

<sup>2</sup> Rosdiani, *perencanaan pembelajaran dalam pendidikan jazmani dan kesehatan*, Alfabeta, Bandung, 2012, h. 93

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- b. Guru menginformasikan pengetahuan secara bertahap atau mendemonstrasikan dengan benar.
- c. Guru membimbing pelatihan awal dengan cara meminta siswa melakukan kegiatan yang sama dengan kegiatan yang telah lakukan guru dengan panduan LKS.
- d. Guru mengamati kegiatan siswa untuk mengetahui kebenaran pekerjaan sambil melakukan umpan balik.
- e. Guru melakukan kegiatan pemantapan agar siswa berlatih sendiri menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari, misalnya dalam bentuk tugas.

## 2. Kemampuan Pemecahan Masalah.

- a. Pengertian pemecahan masalah.

Masalah merupakan pertanyaan yang harus dijawab atau direspon. Namun tidak semua pertanyaan otomatis akan menjadi suatu masalah. Dalam kamus bahasa Indonesia dinyatakan bahwa masalah adalah sesuatu yang memerlukan penyelesaian.<sup>3</sup> Krulik dan Rudnick sebagaimana yang dikutip Effandi Zakaria menyatakan bahwa masalah sebagai kenyataan atau situasi dalam kehidupan sehari-hari yang memerlukan penyelesaian akan tetapi penyelesaian itu tidak begitu terlihat dengan jelas dan butuh kemampuan berpikir.<sup>4</sup>

<sup>3</sup> Emilia Setyoningtyas, *kamus trendy bahasa Indonesia*, Apollo, Surabaya, 2004, h. 298

<sup>4</sup> Effendi Zakaria, Dkk, *Trend Pengajaran dan Pembelajaran Matematik*, Utusan Publications & Distributor SDN BHD, Kuala Lumpur, 2007, h. 113

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Cooney sebagaimana yang dikutip Fajar Shadiq menyatakan bahwa suatu pertanyaan hanya akan menjadi masalah hanya jika pertanyaan itu menunjukkan adanya suatu tantangan yang tidak dapat dipecahkan oleh suatu prosedur rutin.<sup>5</sup> Sejalan dengan itu, Noraini Idris mengatakan bahwa suatu pertanyaan dikatakan sebuah masalah bagi setiap siswa jika memenuhi kriteria berikut:

1. Pengetahuan dan pemahaman individu
2. Minat dan kecenderungan individu
3. Soalan berupa tantangan bagi setiap individu.<sup>6</sup>

Berdasarkan kamus bahasa indonesia, kata “kemampuan” berarti kekuatan untuk melakukan sesuatu.<sup>7</sup> Menurut Szetela & Cynthia sebagai mana yang dikutip Effandi Zakaria menyatakan bahwa pemecahan masalah adalah proses menangani situasi baru, membina hubungan antara fakta, mengenal pasti tujuan dan mencoba semua strategi yang mungkin kearah pencapaian tujuan.<sup>8</sup> Sedangkan Masalah dalam matematika itu sendiri menurut Noraini Idris melibatkan masalah yang berbentuk perkataan yang terdapat dalam buku teks, teka-teki, masalah tidak rutin, dan penggunaan matematika dalam kehidupan yang nyata.<sup>9</sup> Jadi, kemampuan pemecahan dalam matematika adalah kekuatan untuk menggunakan pengetahuan dan kemahiran matematika,

<sup>5</sup>Fajar Shadiq, *Pemecahan Masalah, Penalaran dan Komunikasi Matematika*, Depertemen Pendidikan Nasional, Yogyakarta, 2004, h. 10

<sup>6</sup>Noraini Idris, *Pedagogi Dalam Pendidikan Matematik*, Utusan Publications & Distributor SDN BHD, Selangor Darul Ehsan, 2005, h. 143

<sup>7</sup> Emilia Setyoningtyas, *Op. Cit*, h. 296

<sup>8</sup>Effendi Zakaria, *Dkk, Op.Cit.*,h.114

<sup>9</sup>Noraini Idris, *Op. Cit.*,h. 145

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

membina hubungan antara fakta, dalam menguraikan konsep dan ide dalam matematika untuk menyelesaikan masalah yang berupa teka-teki, masalah tidak rutin, dan penggunaan matematika dalam kehidupan nyata dengan menggunakan dan mencoba semua strategi yang mungkin sehingga diperoleh sebuah penyelesaian.

Menurut Charles dan Lester sebagaimana yang dikutip Effandi Zakaria menyatakan bahwa “Masalah terbagi kepada dua jenis yaitu masalah rutin dan masalah bukan rutin. Masalah rutin adalah masalah yang berbentuk latihan, melibatkan penyelesaian yang mudah yang hanya melibatkan satu langkah dan penyelesaian masalah kompleks yang melibatkan banyak langkah. Masalah bukan rutin yaitu terbagi pula kepada dua yaitu: jenis pertama ialah masalah proses, yaitu masalah yang memerlukan perkembangan strategi untuk memahami suatu masalah, merancang untuk menyelesaikan suatu masalah dan melaksanakan perancangan penyelesaian masalah dan jenis kedua adalah masalah yang berbentuk teka-teki yaitu masalah yang melibatkan diri dalam matematik rekreasi”.<sup>10</sup>

Namun dalam penelitian ini kemampuan pemecahan masalah yang dilihat adalah kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah bukan rutin yang tergolong masalah proses yang disajikan dalam bentuk soal pemecahan masalah yang berbentuk tes uraian.

<sup>10</sup>Effendi Zakaria, Dkk, *Op.cit.*, h. 113



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Pemecahan masalah merupakan aspek yang terintegrasi dalam hasil belajar. Menurut BNSP dalam *model penilaian kelas* dinyatakan pada sekolah menengah pertama, aspek penilaian hasil belajar dalam matematika dikelompokkan menjadi tiga aspek yaitu: pemahaman konsep, penalaran dan komunikasi, serta pemecahan masalah.<sup>11</sup>

Pemecahan masalah memberi manfaat yang besar kepada siswa dalam melihat relevansi antara matematika dengan pelajaran lain, serta kehidupan nyata. Mengingat perannya yang begitu potensial, banyak pakar pendidikan matematika berpendapat bahwa pemecahan masalah adalah bagian integral dari semua pembelajaran matematika, dan merupakan aspek kunci untuk mengerjakan semua aspek lain dari matematika. Hal ini sejalan dengan pendapat Cooney sebagaimana yang dikutip Fajar Shadiq menyatakan bahwa pemecahan masalah menjadi hal yang akan sangat menentukan keberhasilan pendidikan matematika, sehingga pengintegrasian pemecahan masalah selama proses pembelajaran berlangsung hendaknya menjadi suatu keharusan.<sup>12</sup>

Kemampuan memecahkan masalah merupakan hasil utama dari suatu proses pembelajaran matematika. Masalah dikatakan sebagai target belajar, yaitu siswa mampu memecahkan masalah matematika yang terkait dengan dunia nyata. Seorang guru harus mampu merancang

<sup>11</sup>Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP), *Model Penilaian Kelas*, Departemen Pendidikan Nasional, Jakarta, 2006, h. 59

<sup>12</sup>Fajar shadiq, *Op. Cit*, h. 16

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

masalah yang dapat membantu siswa untuk membuat hubungan matematika dengan kehidupan mereka.

Namun kenyataan saat sekarang ini, dalam menyelesaikan soal-soal yang berhubungan banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam menyajikannya dalam bentuk matematika. Kebanyakan siswa hanya tahu menyelesaikan masalah tertentu selepas guru menunjukkan cara tertentu, maka siswa tidak dapat berpikir tetapi hanya mengikut contoh. Dengan demikian siswa akan menghadapi kesukaran apabila dikehendaki menyelesaikan masalah baru yang disajikan guru dalam bentuk lain. Kesulitan tersebut tampaknya terkait dengan pengajaran yang menuntut siswa membuat kalimat matematika tanpa terlebih dahulu memberikan petunjuk tentang langkah-langkah yang harus ditempuh.

Alat yang digunakan untuk mengukur kemampuan pemecahan masalah matematika siswa adalah tes yang berbentuk uraian (*essay examination*). Secara umum tes uraian merupakan pertanyaan yang menuntut siswa menjawabnya dalam bentuk penguraian, menjelaskan, mendiskusikan, membandingkan, memberikan alasan, dan bentuk lain yang sejenis sesuai dengan tuntutan pertanyaan dengan menggunakan kata-kata dan bahasanya sendiri. Dengan tes uraian siswa dibiasakan dengan kemampuan pemecahan masalah, mencoba merumuskan

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

hipotesis, menyusun dan mengekspresikan gagasannya, dan menarik kesimpulan dari suatu masalah.<sup>13</sup>

Penilaian dalam pemecahan masalah ini mulai dari memahami masalah, merancang strategi menyelesaikan masalah, menjawab persoalan dan memeriksa kembali. Penilaian dilakukan melalui teknik penskoran. adapun Skoring dapat digunakan dalam berbagai bentuk, misalnya 1-4, 1-10, bahkan boleh sampai 1-100.<sup>14</sup> Namun skor untuk soal pemecahan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah skor dari 1-10 untuk persoalan sedangkan untuk skor akhir dari keseluruhan soal skor yang digunakan adalah skor dari 1-100.

Menurut Noraini Idris, Ada beberapa manfaat yang akan diperoleh oleh siswa melalui pemecahan masalah di antaranya:

- 1) Membolehkan individu untuk berpikir secara rasional dan analitis
- 2) Membantu seorang individu membuat keputusan karena pengetahuan dalam matematik membolehkannya mengumpul, menganalisis maklumat, dan membuat deduksi.<sup>15</sup>

**b. Langkah-langkah Pemecahan Masalah**

Mulyono Abdurrahman menyarankan empat langkah proses pemecahan masalah matematika<sup>16</sup>, yaitu:

<sup>13</sup>Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*, PT. Remaja Rosdakarya, Bandung, 2004, h.35-36

<sup>14</sup>*Ibid.*, h.41

<sup>15</sup>Noraini idris, *Op. Cit.*, h. 148

<sup>16</sup>Mulyono Abdurrahman. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*, Rineka Cipta, Jakarta, 2003, h. 257

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**1) Memahami masalah**

Pada tahap ini, kegiatan pemecahan masalah diarahkan untuk membantu siswa menetapkan apa yang diketahui pada permasalahan dan apa yang akan ditanyakan. Beberapa pertanyaan perlu dimunculkan pada siswa untuk membantunya dalam memahami masalah.

Pertanyaan tersebut antara lain:

- Apakah yang diketahui dari soal?
- Apakah yang ditanyakan soal?
- Apa saja informasi yang diperlukan?
- Bagaimana cara menyelesaikan soal?
- Menyusun rencana penyelesaian masalah

Pemecahan masalah tidak akan berhasil tanpa perencanaan yang baik. Dalam perencanaan pemecahan masalah, siswa diarahkan untuk dapat mengidentifikasi strategi-strategi pemecahan yang sesuai untuk menyelesaikan masalah. Dan hal yang paling penting untuk diperhatikan adalah apakah strategi tersebut berkaitan dengan permasalahan yang akan dipecahkan.

**2) Melaksanakan penyelesaian masalah**

Jika siswa telah memahami permasalahan dengan baik dan sudah menentukan strategi pemecahannya, langkah selanjutnya adalah melaksanakan penyelesaian sesuai dengan yang telah



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

direncanakan. Setelah itu periksalah langkah – langkahnya, apakah sudah benar atau belum.

3) Memeriksa kembali proses dan hasil

Memeriksa kembali langkah–langkah dan memeriksa ulang hasil tersebut merupakan tahapan tahapan terakhir dalam pemecahan masalah. Tahap ini penting dilakukan untuk mengecek apakah hasil yang diperoleh sudah sesuai dengan ketentuan dan tidak bertentangan dengan apa yang ditanya.

Melatih siswa untuk menyelesaikan masalah membuat siswa menjadi lebih analitis dalam mengambil keputusan karena siswa itu menjadi mempunyai keterampilan tentang bagaimana mengumpulkan informasi dan menyadari perlunya meneliti kembali hasil yang telah diperoleh.

c. Indikator Keberhasilan

Indikator yang menunjukkan pemecahan masalah antara lain adalah<sup>17</sup>:

- 1) Menunjukkan pemahaman masalah.
- 2) Mengorganisasi data dan memilih informasi yang relevan dalam pemecahan masalah.
- 3) Menyajikan masalah secara matematika dalam berbagai bentuk.
- 4) Memilih pendekatan dan metode pemecahan masalah secara tepat.
- 5) Mengembangkan strategi pemecahan masalah.
- 6) Membuat dan menafsirkan model matematika dari suatu masalah
- 7) Menyelesaikan masalah yang tidak rutin

<sup>17</sup> Fadjar Shadiq, *Kemahiran Matematika*. Diknas PPPTK Matematika, Yogyakarta, 2009,

Adapun pedoman pemberian skor terhadap kemampuan siswa dalam memecahkan masalah matematika diadaptasikan berdasarkan versi Polya, antara lain:<sup>18</sup>

**Tabel II.1**  
**PEDOMAN PEMBERIAN SKOR TES KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIKA**

Aspek yang diambil	Skor	Keterangan
Pemahaman Masalah	0	Salah menginterpretasikan soal atau tidak ada jawaban sama sekali
	1	Salah menginterpretasikan sebagian soal atau mengabaikan kondisi soal
	2	Memahami masalah atau soal selengkapnya
Perencanaan Penyelesaian	0	Menggunakan strategi yang tidak relevan atau tidak strategi sama sekali
	1	Menggunakan satu strategi yang kurang dapat dilaksanakan dan tidak dapat dilanjutkan
	2	Menggunakan sebagian strategi yang benar tapi mengarah pada jawaban yang salah atau tidak mencoba strategi yang lain
	3	Menggunakan beberapa prosedur yang mengarah pada solusi yang benar
Pelaksanaan Perhitungan	0	Tidak ada solusi sama sekali
	1	Menggunakan beberapa prosedur yang mengarah pada solusi yang benar
	2	Hasil salah atau sebagian hasil salah tetapi salah perhitungan saja
	3	Hasil dan proses benar
Kesimpulan	0	Tidak ada kesimpulan
	1	Ada kesimpulan tetapi tidak benar
	2	Ada kesimpulan dan hasilnya benar

### 3. Strategi *Peer Lesson*

Mengajar bukan semata persoalan menceritakan dan belajar bukan merupakan konsekuensi otomatis dari penuangan informasi ke dalam

<sup>18</sup>Priyo Utomo, Dwi. *Pembelajaran Lingkaran dengan Pendekatan Pemecahan Masalah Versi Polya Pada Kelas VIII di SMP PGRI 01 DaU*, Universitas Muhammadiyah Malang :Pend. Matematika, 2012, h. 154

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

benak siswa. Belajar memerlukan keterlibatan mental dan kerja siswa sendiri, penjelasan dan pemeragaan semata tidak akan membuahkan hasil belajar yang optimal, karenanya diperlukan suatu strategi yang dapat mendukung atau meningkatkan keberhasilan dalam proses pembelajaran.

Dalam Memilih suatu strategi, hendaknya dapat mengajak peserta didik untuk belajar secara aktif. Ketika peserta didik pasif atau hanya menerima pelajaran dari guru, ada kecenderungan untuk cepat melupakan pelajaran yang telah diberikan.<sup>19</sup> Salah satu bentuk pembelajaran aktif adalah pembelajaran yang menggunakan strategi *Peer Lessons*.

Secara singkat menurut Melvin L. Silberman strategi *Peer Lessons* merupakan strategi untuk mendukung pengajaran sesama siswa di dalam kelas. Strategi ini menempatkan seluruh tanggung jawab pengajaran kepada seluruh anggota kelas.<sup>20</sup>

Kita dapat melihat bahwa siswa lebih cenderung mau belajar dari temannya atau lebih bertanya dengan temannya bila dibandingkan dengan belajar atau bertanya dengan guru tentang pelajaran yang kurang yang mereka pahami. Hal ini disebabkan oleh siswa merasa takut kepada guru matematika karena mereka menganggap guru matematika adalah guru yang pemaarah, dan kiler. Selain itu mereka juga sulit mengungkapkan masalah yang dihadapi.

Belajar dengan teman sebaya merupakan cara aktif dan menyenangkan bagi peserta didik dalam belajar. Menurut *Mel Silberman*

<sup>19</sup> Hisyam Zaini, Bermaug Munthe dan Sekar Ayu, Strategi Pembelajaran Aktif, Insan Mandiri, Yogyakarta, 2008, h. 17

<sup>20</sup> Melvin L. Silberman, *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*, Nuansa, Bandung . 2006, h. 173

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

sebagaimana yang telah penulis kemukakan diatas bahwa strategi Peer Lesson merupakan pengajaran dari teman sebaya yang memungkinkan siswa saling mengajar, adapun menurut Hisyam Zaini mengatakan bahwa strategi ini baik digunakan untuk menggairahkan kemauan peserta didik untuk mengajarkan materi kepada temannya. strategi ini akan sangat membantu peserta didik di dalam mengajarkan materi kepada teman-teman sebayanya.

#### a. Langkah-langkah pelaksanaan Strategi *Peer Lessons*

Strategi Peer Lessons merupakan suatu strategi pembelajaran yang merupakan bagian dari active learning. Strategi ini didesain untuk meningkatkan rasa tanggung jawab siswa secara mandiri dan menuntut saling ketergantungan yang positif terhadap teman sekelompoknya karena setiap kelompok bertanggung jawab untuk menguasai materi pelajaran yang telah ditentukan dan mengajarkan atau menyampaikan materi tersebut kepada kelompok lain.

Menurut Hisyam Zaini, Adapun langkah-langkah pelaksanaan strategi *Peer Lessons* adalah sebagai berikut:<sup>21</sup>

- a. Bagilah siswa menjadi sub-sub kelompok. Buatlah sub-sub kelompok dengan jumlah yang sesuai dengan topik yang akan diajarkan.
- b. Tiap kelompok kecil diberi tugas untuk mempelajari satu topik materi, kemudian mengajarkannya kepada kelompok lain.

<sup>21</sup> Hisyam Zaini, *Op. Cit*, 63.



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- c. Minta tiap kelompok untuk menyusun cara dalam menyajikan atau mengajarkan topik mereka kepada siswa lain. Sarankan kepada mereka untuk menghindari cara mengajar sistem ceramah atau semacam pembacaan laporan. Doronglah mereka untuk menjadikan pengalaman belajar sebagai pengalaman yang aktif bagi siswa.
- d. Kemukakan beberapa saran berikut ini :
  - 1) Sediakan media visual.
  - 2) Menyiapkan media pengajaran yang diperlukan
  - 3) Menggunakan contoh-contoh yang relevan
  - 4) Melibatkan teman dalam proses pembelajaran, misalnya melalui
    - e. diskusi, permainan, kuis, studi kasus, dan lain- lain.
    - 5) Memberi kesempatan kepada yang lain untuk bertanya
- e. Beri siswa waktu yang cukup untuk persiapan, baik di dalam maupun di luar kelas.
- f. Setiap kelompok menyampaikan materi sesuai tugas yang telah diberikan.
- g. Setelah semua kelompok melaksanakan tugas, beri kesimpulan dan klarifikasi sekiranya ada yang perlu diluruskan dari pemahaman siswa.

**b. Manfaat Strategi *Peer Lessons***

Belajar bukanlah konsekuensi otomatis dari penuangan informasi ke dalam benak siswa. Belajar memerlukan keterlibatan mental dan kerja siswa sendiri. Penjelasan dan pemeragaan semata tidak akan membuahkan

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

keaktifan siswa. Guru yang hanya bercerita dan ceramah tidak akan memberikan hasil yang maksimal kepada siswa karena pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang mengajak siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran yaitu dengan mendengarkan, <sup>22</sup>melihat, mengajukan pertanyaan dan membahasnya dengan orang lain.

Siswa perlu menggambarkan sesuatu dengan cara mereka sendiri, menunjukkan contohnya, mencoba mempraktikkan keterampilan dan mengerjakan tugas yang menuntut pengetahuan yang harus mereka dapatkan. Dengan strategi Peer Lessons siswa diajak untuk turut aktif dalam proses pembelajaran. Menurut Melvin dan Hisyam Zaini telah mengemukakan pendapatnya bahwa manfaat dari strategi Peer Lessons di bawah ini adalah :

#### a) Otak bekerja secara aktif

Dengan strategi Peer Lessons siswa diajak belajar secara aktif baik di dalam maupun di luar kelas, mereka diberi kesempatan untuk memilih strategi apa yang mereka inginkan dan mereka juga mempunyai tanggung jawab menguasai pelajaran untuk dipresentasikan atau diajarkan kepada temannya.<sup>23</sup>

Ketika peserta didik belajar dengan aktif, berarti mereka mendominasi aktivitas pembelajaran. Dengan ini mereka secara aktif menggunakan otak, baik untuk menemukan ide pokok dari materi

<sup>22</sup> Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, Jakarta : Rineka Cipta, 2002, h. 12

<sup>23</sup> Melvin L.Silberman, *Op. Cit. h. 25*.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pelajaran, memecahkan persoalan atau mengaplikasikan apa yang baru mereka pelajari ke dalam persoalan yang ada dalam kehidupan nyata.

#### b) Hasil belajar yang maksimal

Dengan strategi Peer Lessons peserta didik dapat belajar secara aktif, di dalam dan di luar kelas dan mereka mempunyai tanggung jawab untuk mendiskusikan dan mengajarkan materi pelajaran kepada teman yang lain, sehingga mendorong mereka untuk lebih giat belajar baik secara mandiri maupun kelompok. Dengan demikian hasil belajar akan lebih maksimal.<sup>24</sup>

Penelitian menunjukkan bahwa memberi pertanyaan kepada peserta didik atau menyuruh mereka untuk mendiskusikan materi yang baru saja diberikan mampu meningkatkan nilai evaluasi dengan kenaikan yang signifikan.

#### c) Tidak mudah melupakan materi pelajaran

Ketika peserta didik pasif atau hanya menerima dari guru, ada kecenderungan untuk cepat melupakan apa yang telah diberikan. Dan dalam strategi Peer Lessons ini siswa diajak serta untuk aktif dalam proses pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas. Dengan demikian akan membuahkan hasil belajar yang langgeng.

#### d) Proses pembelajaran yang menyenangkan

Strategi Peer Lessons merupakan strategi pembelajaran yang mengajak siswa untuk belajar secara aktif. Dengan belajar aktif ini peserta didik diajak untuk turut serta dalam semua proses pembelajaran, tidak

<sup>24</sup> Hisyam Zaini, *Op. Cit.* h. 14

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

hanya mental tetapi juga melibatkan fisik. Dengan cara ini biasanya peserta didik akan merasakan suasana menyenangkan.<sup>25</sup>

e) Otak dapat memproses informasi dengan baik

Otak tidak akan dapat memproses informasi yang masuk kalau otak itu tidak dalam kondisi hidup, maka otak memerlukan sesuatu yang dapat dipakai untuk menghubungkan antara informasi yang baru diajarkan dengan informasi yang telah dimiliki.<sup>26</sup> Jika belajar itu pasif, otak tidak akan dapat menghubungkan antara informasi yang baru dengan informasi yang lama. Selanjutnya otak perlu beberapa langkah untuk dapat menyimpan informasi. Langkah-langkah itu bisa berupa pengulangan informasi, mempertanyakan informasi atau mengajarkannya kepada orang. Adapun langkah-langkah tersebut terdapat dalam strategi *Peer Lessons*.

**c. Kelebihan dan kekurangan Strategi *Peer Lesson***

Seperti metode atau strategi pembelajaran yang lain, strategi pembelajaran *Peer Lesson* juga mempunyai kelebihan dan kekurangan. Menurut Anita Lie, Adapun kelebihan dari strategi *Peer Lesson* diantaranya adalah:<sup>27</sup>

1. Siswa diajarkan untuk mandiri, dewasa dan punya rasa setia kawan yang tinggi. Artinya dalam pelaksanaan pembelajaran, anak yang dianggap pintar bisa mengajari atau menjadi tutor bagi siswa yang kurang pandai atau ketinggalan.

<sup>25</sup> Melvin L. Silberman, *Op. Cit. h. 29*.

<sup>26</sup> Hisyam Zaini, *Op. Cit. h. 16*

<sup>27</sup> Anita, Lie. *Cooperative Learning Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*. PT Gramedia Widiasarana Indonesia: Jakarta, 2007, 13-14.



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Siswa lebih mudah dan leluasa dalam menyampaikan masalah yang dihadapi sehingga siswa yang bersangkutan terpacu semangatnya untuk mempelajari materi ajar dengan baik.
3. Membuat siswa yang kurang aktif menjadi aktif karena tidak malu lagi untuk bertanya dan mengeluarkan pendapat secara bebas.
4. Membantu siswa yang kurang mampu atau kurang cepat menerima pelajaran dari gurunya. Kegiatan tutor sebaya bagi siswa merupakan kegiatan yang kaya akan pengalaman yang sebenarnya merupakan kebutuhan siswa itu sendiri. Karena lebih menekankan pada kepercayaan seorang teman.
5. Tutor maupun yang ditutori sama-sama diuntungkan, bagi tutor akan mendapat pengalaman, sedang yang ditutori akan lebih kreatif dalam menerima pelajaran.
6. Strategi ini siswa bisa memperoleh pengetahuan baru dan melatih keterampilan penting melalui berbagi pribadi, kesadaran individu dan sosial, pembelajaran kelompok terfokus, dan wawasan sebelumnya siswa dan pengetahuan.
7. Mengajak siswa untuk belajar aktif tanpa adanya faktor pendorong dari guru dan guru disini hanya menjadi pendamping.
8. Untuk menjadikan siswa penuh perhatian, pendengar aktif, dan memberikan umpan balik positif.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

9. Strategi ini akan menguntungkan siswa di seluruh kehidupan mereka saat mereka mengembangkan keterampilan untuk berkolaborasi dan informasi menguraikan.

Adapun kekurangan strategi *Peer Lesson* adalah:<sup>28</sup>

1. Tidak semua siswa dapat menyampaikan materi dengan jelas kepada temannya.
2. Tidak semua siswa dapat menjawab pertanyaan temannya.
3. Terkadang ada siswa yang menyepelkan, karena yang mengajar adalah teman sendiri.

Dari uraian tersebut penulis dapat menyimpulkan bahwa *Peer Lesson* adalah salah satu cara yang dapat kita pilih untuk mengajarkan siswa memahami materi serta menyampaikan materi yang telah mereka pahami kepada temannya. Dengan menerapkan strategi *Peer Lesson*, maka selain meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi juga dapat meningkatkan kepercayaan diri dan ketrampilan berbicara sekaligus. Sehingga cocoklah jika *Peer Lesson* dikatakan sebagai pembelajaran dari siswa, oleh siswa dan untuk siswa karena dilakukan oleh siswa, demi kepentingan siswa.

## **B. Hubungan Strategi *Peer Lesson* Dengan Kemampuan Pemecahan Masalah**

Menurut Effandi Zakaria pemecahan masalah matematika adalah tingkat paling tinggi dalam pembelajaran matematika dimana elemen dari

<sup>28</sup> *Ibid.*, h. 15.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pengetahuan, kemahiran dan nilai digabungkan untuk menguraikan ide atau konsep matematika yang disatukan dalam bentuk pernyataan, cerita atau karangan dalam bahasa matematika.<sup>29</sup> Dengan demikian dalam pembelajaran matematika siswa seharusnya disajikan masalah yang berasal dari dunia nyata siswa untuk dipecahkan bersama-sama dalam proses pembelajaran untuk mengasah kemampuan siswa dalam memecahkan masalah.

Pemecahan masalah adalah kompetensi strategik yang ditunjukkan siswa dalam memahami, memilih pendekatan dan strategi pemecahan, dan menyelesaikan model untuk menyelesaikan masalah.<sup>30</sup>

Sedangkan Strategi *peer lesson* adalah suatu strategi yang dalam proses mengajar menghendaki siswa untuk mempelajari, memahami, berdiskusi, bertanya, menanggapi, menjelaskan, dan mengajarkan materi pembelajaran yang di tugaskan kepada teman-temannya yang lain dengan cara penyampaian yang telah mereka tentukan. Sehingga dari rangkaian kegiatan yang mereka lakukan tersebut, secara tidak langsung mereka terbimbing untuk berfikir menyelesaikan masalah yang mereka hadapi. Karena materi yang mereka pelajari itu harus mereka sampaikan kepada teman-temannya yang lain<sup>31</sup>. Hal ini memungkinkan mereka menjadi paham akan materi yang mereka pelajari sehinggadapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah, sesuai yang telah di

<sup>29</sup> Effandi zakaria, *Op. Cit*, h. 113

<sup>30</sup> Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP), *Model Penilaian Kelas*, Depdiknas, Jakarta, 2006, h. 59.

<sup>31</sup> [http: //wordpress.com/20011/03/peer-lessons.pdf](http://wordpress.com/20011/03/peer-lessons.pdf). di akses 12 oktober 2013

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

kemukakan oleh budiasih dan widarti yang menyatakan bahwa strategi *peer lesson* dapat meningkatkan kemampuan masalah siswa<sup>32</sup>.

Pada strategi *Peer Lesson* guru merupakan fasilitator dalam menciptakan kondisi kelas dan suasana yang membuat siswa nyaman, seperti sikap antusias, bersahabat dan hangat serta aktif. Peran guru menjadi fasilitator bertujuan mempermudah proses belajar dengan membimbing siswa belajar, menyediakan media dan sumber belajar, memberi penguatan belajar, menjadi teman dalam mengevaluasi pelaksanaan dan hasil belajar serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperbaiki diri. Dengan demikian pembelajaran yang mengajak siswa untuk belajar aktif dapat menimbulkan kesenangan dalam belajar.<sup>33</sup>

Sukandi menyatakan bahwa suasana belajar yang menyenangkan akan mendorong gairah belajar yang tinggi.<sup>34</sup> Menurut Zaini dkk pembelajaran aktif melibatkan siswa sejak awal dengan melihat pengalaman siswa (pengalaman penting). Sehingga *peer lesson* ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan pemecahan masalah yang diberikan oleh guru sebab strategi ini dapat dipergunakan untuk melibatkan siswa dalam proses pembelajaran secara aktif dari awal sampai akhir.

<sup>32</sup> <http://goeswarno.blogspot.com/2010/10/peer-lessons-strategi-belajar-dari.html> diakses 13 Februari 2014

<sup>33</sup> Meina Fauzia, *Eksperimentasi Pembelajaran Matematika Melalui Strategi Peer Lessons dan Learning Start With a Question (LSQ) pada Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah 2 Surakarta*, Tersedia dalam: <http://etd.eprints.ums.ac.id/8356/1/A410060115.pdf>, Diakses 12 Juli 2017.

<sup>34</sup> Ujang Sukandi dkk, *Belajar Aktif dan Terpadu (Apa, Mengapa dan Bagaimana)*, Surabaya: CV Duta Graha Pustaka, 2003, hlm. 25.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## C. Penelitian yang Relevan

Strategi pembelajaran dengan *Peer Lesson* telah pernah diteliti oleh Sridewi Julliawati dengan judul “ Penerapan Strategi *Peer Lessons* untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas VIII MTS AL-Mutaqin Pekanbaru tahun 2009 “Hasilnya menunjukkan bahwa pembelajaran lebih efektif dan lebih memberikan hasil yang optimal bagi siswa.<sup>35</sup> Perbedaan penelitian di atas dengan penelitian yang penulis lakukan terletak pada lokasi penelitian dan fokus penelitiannya. Penelitian di atas dilakukan pada kelas VIII MTS AL-Mutaqin Pekanbaru dengan fokus kepada meningkatkan hasil belajar matematika, sedangkan penulis melakukan penelitian di SMPN 2 Rumbio Jaya, Kabupaten Kampar dengan fokus kepada kemampuan pemecahan masalah.

Penelitian serupa juga pernah dilakukan oleh Maryana dengan judul “Penerapan Strategi *Peer Lessons* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Kelas VIII MTS Taufik Walhidayah Rumbai Pekanbaru “Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa prestasi belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *Peer Lessons* lebih baik dari pada siswa yang menggunakan pembelajaran biasa dan siswa bersikap positif terhadap pembelajaran yang dilakukan.<sup>36</sup> Perbedaan penelitian di atas dengan penelitian yang penulis lakukan juga terletak pada lokasi penelitian dan fokus penelitiannya. Penelitian di atas dilakukan pada kelas VIII MTS

<sup>35</sup> Sridewi Julliawati, Penerapan Strategi *Peer Lessons* untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas VIII MTS AL-mutaqin Pekanbaru tahun 2009.

<sup>36</sup> Maryana, Penerapan Strategi *Peer Lessons* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Kelas VIII MTS Taufik Walhidayah Rumbai Pekanbaru.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Taufik Walhidayah Rumbai Pekanbaru dengan fokus kepada meningkatkan minat belajar matematika siswa, sedangkan penulis melakukan penelitian di SMPN 2 Rumbio Jaya, Kabupaten Kampar dengan fokus kepada kemampuan pemecahan masalah.

Selain Sridewi dan Maryana, Penelitian tentang strategi *Peer Lesson* juga pernah dilakukan oleh Iskandar Z dan Rospala Hanisah YS dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Peer Lessons* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMK“. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa hasil pencapaian dari kemampuan pemecahan masalah matematis siswa di kelas eksperimen baik, sedangkan hasil pencapaian dari kemampuan pemecahan masalah matematis siswa di kelas kontrol kurang baik. Terdapat pengaruh penerapan model Kooperative Tipe *Peer Lessons* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa.<sup>37</sup> Perbedaan penelitian di atas dengan penelitian yang penulis lakukan juga terletak pada lokasi penelitiannya. Penelitian di atas dilakukan pada kelas Sekolah Menengah Kejuruan, sedangkan penulis melakukan penelitian di SMPN 2 Rumbio Jaya, Kabupaten Kampar. Sehubungan dengan penelitian yang relevan di atas, peneliti mencoba meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa SMPN 2 Rumbio Jaya.

<sup>37</sup> Iskandar Z, Rospala Hanisah YS, *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Peer Lessons Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMK*. Jurnal Pendidikan Matematika, Volume 3, Nomor 2. Oktober 2015.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

## D. Konsep Operasional

Penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu:

### 1. Strategi *Peer Lesson* Sebagai Variabel Bebas

Proses penyampaian materi bukan hanya didapat melalui penyampaian guru kepada siswa. Hal ini juga didapat dari siswa kepada siswa yang lain. Cara ini sesuai dengan strategi *Peer Lessons* yang diterapkan penulis untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa. Strategi ini didesain untuk meningkatkan rasa tanggung jawab siswa secara mandiri dan menuntut saling ketergantungan yang positif terhadap teman sekelompoknya karena setiap anggota kelompok bertanggung jawab untuk menguasai materi pelajaran yang telah ditentukan dan mengajarkan atau menyampaikan materi tersebut kepada kelompok lain.

Langkah pelaksanaan strategi *Peer Lessosns*:

#### a. Persiapan

- 1) Memilih pokok bahasan untuk model pembelajaran active learning strategi peer lessons disiapkan materi yang akan disajikan dalam pembelajaran. Materi yang akan diajarkan oleh peneliti.
- 2) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
- 3) Guru memotivasi siswa sehingga senang dan lebih giat dalam mengikuti pelajaran.

#### b. Pengajian kelas

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 1) Guru menyampaikan informasi tentang apa yang harus dilakukan siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan langkah-langkah *Strategi Peer Lessons*.
- 2) Siswa dibagi dalam kelompok-kelompok kecil sebanyak segmen materi yang akan disampaikan.

**c. Kegiatan inti**

Setelah guru membagikan kelompok, guru menjelaskan sekilas tentang materi yang diajarkan, kemudian:

- 1) Guru membagikan materi pada tiap-tiap kelompok dan guru memintak setiap kelompok tersebut untuk mempelajari materi dengan melibatkan semua anggota kelompok.
- 2) Guru meminta tiap-tiap kelompok untuk memberikan beberapa contoh sesuai dengan materi yang diberikan.
- 3) Guru meminta perwakilan kelompok untuk menjelaskan materi yang telah didiskusikan dan saling melakukan Tanya jawab dalam proses presentasi tersebut.

**d. Kegiatan akhir**

- 1) Dengan bimbingan guru, siswa diminta untuk membuat kesimpulan
- 2) Guru menutup pelajaran.

**2. Pemecahan Masalah Merupakan Variabel Terikat**

Kemampuan pemecahan masalah merupakan variabel terikat yang dipengaruhi oleh strategi *peer lesson*. Untuk mengetahui kemampuan pemecahan masalah matematika siswa akan dilihat dari hasil tes yang



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dilakukan setelah penerapan strategi *peer lesson*. Adapun tes yang dilakukan untuk mengukur hasil penelitian ini adalah tes tertulis yaitu essay yang menuntut siswa untuk berfikir kritis, logis, kreatif.

Indikator yang menunjukkan pemecahan masalah sebagai mana yang telah di jelaskan antara lain adalah:

- 1) Menunjukkan pemahaman masalah.
- 2) Mengorganisasi data dan memilih informasi yang relevan dalam pemecahan masalah.
- 3) Menyajikan masalah secara matematika dalam berbagai bentuk.
- 4) Memilih pendekatan dan metode pemecahan masalah secara tepat.
- 5) Mengembangkan strategi pemecahan masalah.
- 6) Membuat dan menafsirkan model matematika dari suatu masalah
- 7) Menyelesaikan masalah yang tidak rutin

**E. Hipotesis**

Hipotesis adalah dugaan sementara yang perlu diuji lebih dulu kebenarannya. Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

$H_a$ : Ada perbedaan penerapan strategi *Peer Lesson* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa SMP N 2 Rumbio Jaya.

$H_0$ : Tidak Ada perbedaan penerapan strategi *Peer Lesson* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa SMP N 2 Rumbio Jaya.